3-2-1- ACTION !

But du jeu

Présenter la meilleure prestation d'acteur dans cette compétition visant à découvrir de nouveaux talents.

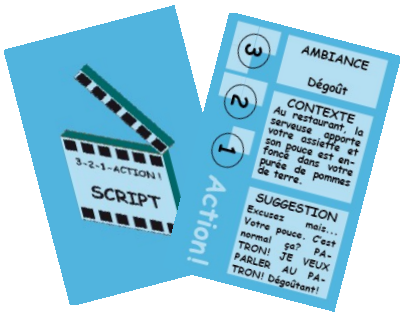
Nombre de joueurs

Ce jeu peut accueillir jusqu'à 12 participants. (De 4 à 8 candidats, plus 4 juges non candidats)

Matériel du jeu

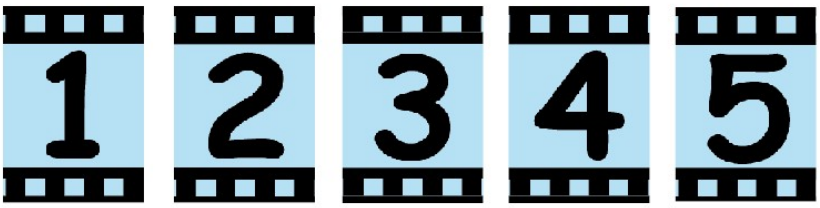
112 cartes de scripts, une feuille de pointage, des cartes de récompenses et un mode d'emploi avec grille de pointage.

Cartes SCRIPT

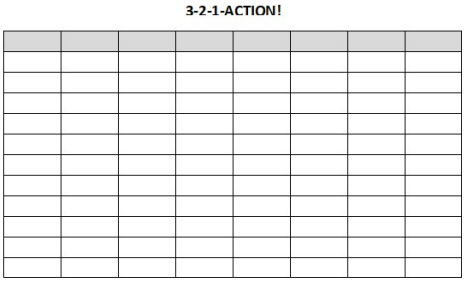


Ces cartes vous présentent les différentes situations à interpréter. Vous y retrouvez l'ambiance à créer, la situation autour de laquelle vous devez travailler pendant un maximum de 10 secondes, ainsi que la suggestion d'un script que vous pouvez interpréter tel quel ou utiliser comme base pour improviser votre propre réplique. Il n'y a pas de comparaison entre les joueurs pour un même script, chacun pigeant une carte différente.

60 cartes de points, pour les évaluations



Grille de points, cartes de récompenses et tableau de pointage



Juges	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Partie mini	48	56	64	72	80	88	96	104	112	120
Partie régulière	68	76	84	92	100	108	116	124	132	140
Partie longue	83+	91+	99+	107+	115+	123+	131+	139+	147+	155+

Jusqu'à huit joueurs peuvent être à la fois candidats (à leur tour) et juges (pendant le tour des autres). D'autres joueurs peuvent se joindre à la partie en étant juges sans avoir à interpréter de rôle, jusqu'à un maximum de 12 juges. Plus il y a de juges, plus précise est l'évaluation des candidats. Tous les participants reçoivent, en début de partie, une série de 5 cartes numérotées pour éva-

luer les autres joueurs après leur prestation. Les candidats sont jugés de 1 à 5, 5 étant la meilleure note. Au verso de ces cartes, vous trouverez une échelle d'évaluation pour vous aider dans votre décision.

Le nombre de juges correspond toujours au nombre de joueurs, juges et candidats, moins un, puisqu'évidemment, les joueurs ne se jugent pas eux-mêmes.

Le joueur ayant obtenu le plus de points au dessus des points requis (à 3 juges, il faut obtenir 68 points ou plus dans une partie régulière) obtient le Premier rôle dans une méga production internationale, alors que les autres joueurs se partagent les autres récompenses, selon leur pointage.

Préparation du jeu

Les joueurs annoncent dès le début s'ils seront candidats (et juges) dans la course au Premier rôle ou s'ils préfèrent être seulement juges. Un minimum de quatre candidats est nécessaire pour jouer une partie. L'un des juges (qui n'est pas candidat) sera choisi pour être le « Metteur en scène ». Il gérera le matériel, comptabilisera les points et distribuera les récompenses à la fin. Si tous les participants sont candidats et juges, « le Metteur en scène » (pour toute la partie) est désigné au hasard.

Le joueur à gauche du « Metteur en scène » sera celui qui débutera la partie. Le jeu se déroulera ensuite dans le sen horaire. Le « Metteur en scène » inscrit le nom de tous les candidats (incluant lui-même s'il est aussi candidat), dans l'ordre du jeu, sur la première ligne d'une feuille de pointage. Il inscrira et additionnera les points obtenus par tous les joueurs dans leur colonne respective. Il distribue ensuite à tous les participants et juges une série de cartes d'Évaluation. Enfin, le « Metteur en scène » brasse les cartes SCRIPT et place le paquet au centre de la table, face cachée.

Déroulement du jeu

Tous les joueurs pigent, dans le sens horaire en commençant par le premier joueur, 3 cartes « SCRIPT ». Les joueurs peuvent alors décider laquelle, parmi ces 3 cartes, ils interprèteront. Ils rejettent les cartes non-choisies près du paquet de pige, scripts cachés (faces en dessous). Ces cartes seront utilisées plus tard, au besoin, lorsque les cartes du paquet de pige seront épuisées. Pour que les autres joueurs puissent l'évaluer correctement, le joueur à qui c'est le tour lit à voix haute l'AMBIANCE à créer et le CONTEXTE présenté sur sa carte, mais ne lit PAS le script à haute voix. Puis, silencieusement, il se familiarise avec la suggestion offerte pour ce script pendant que les autres joueurs planifient aussi leur interprétation. Chaque joueur peut décider d'interpréter la SUGGESTION présentée sur sa carte **OU** d'improviser son propre script autour du thème (ambiance et contexte) présenté.

Dès qu'il est prêt, le « Metteur en scène », qui dit alors à voix haute: **3 - 2- 1 ACTION!** Le candidat exécute alors son script au meilleur de sa capacité (d'une durée maximum de 10 secondes). Le joueur peut, au choix, rester assis ou se mettre debout et gesticuler pour acter son SCRIPT.

Un petit truc: interpréter un script dans lequel l'ambiance doit être la colère, par exemple, ne devrait pas obtenir beaucoup de points s'il est interprété en riant.

Dès que la prestation du candidat est terminée, les autres participants-juges déposent sur la table, chiffre caché, la carte d'évaluation représentant le nombre de points qu'ils lui accordent selon la grille d'évaluation inscrite au dos de chaque carte. Ils ne doivent pas se consulter, afin d'éviter qu'un juge soit influencé par l'opinion des autres. Lorsque tous les juges ont pris leur décision et déposé leur carte, les points sont dévoilés tous en même temps et le « Metteur en scène » additionne ces points dans la colonne se situant sous le nom du joueur évalué.

Le candidat suivant peut maintenant débuter son tour de jeu en annonçant l'ambiance et le contexte inscrits de son script.

Fin de partie

J'insiste sur le fait que pour que le classement final soit équitable, tous les joueurs doivent avoir exécuté le même nombre de SCRIPTS. Même si un joueur est le premier à dépasser le nombre de points requis pour la Remise des prix, ce tour de jeu doit être complété par les autres candidats. Le joueur proclamé gagnant sera celui qui, lorsque, tous les joueurs auront interprété ***le même nombre de SCRIPTS***, aura le plus de points au dessus des points requis selon le type de partie choisi.

Vous n'êtes pas satisfait de votre classement? Une autre partie vous permettra d'améliorer votre jeu de comédien.